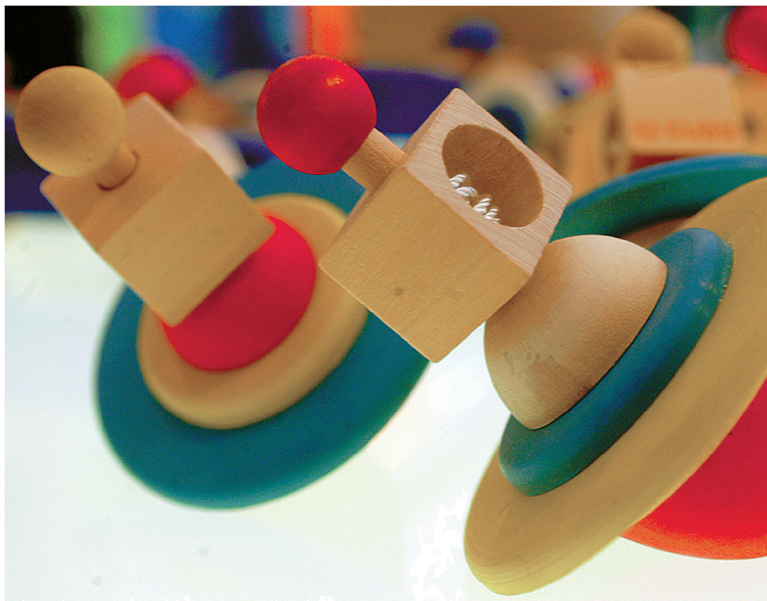
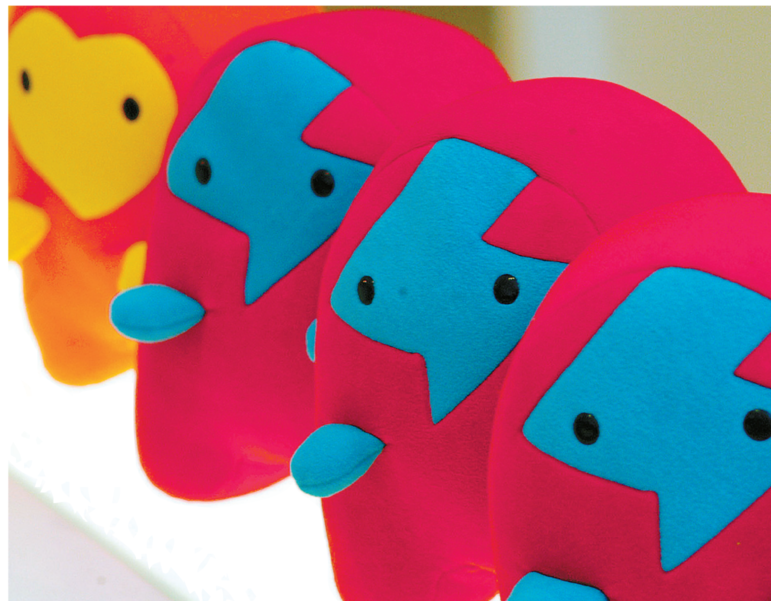
m2
SUPLEMENTO DE ESTILO
Y DECORACION DE PÁGINA/12.
SABADO 8 DE ENERO DE 2005.
AÑO 6. Nº 307.

chicos

una muestra en el Malba demuestra que el tamaño no importa: la creatividad al servicio del diseño de juguetes















FOTOS: ARNALDO PAMPILLON

POR LUJÁN CAMBARIERE

Para los chicos

Hasta el 14 puede visitarse en la tienda del Malba la muestra "El juguete como objeto de diseño". Una buena oportunidad para atender a otro tipo de juegos y descubrir el rol fundamental del diseño en la creación de piezas que despierten la imaginación y estimulen la creatividad de los más chicos.

Diseñar el juego no es un tema nada menor. Sobre todo si pensamos que en la infancia se cuece el futuro. Siempre escuchamos atentos, sobre todo los que tenemos hijos, que el juego es la actividad más propia de la niñez. Que a través de él los chicos adquieren el primer contacto con el mundo exterior e interiorizan la realidad que los rodea. Aprenden cosas sobre sí mismos y los demás. Y, lo que es más importante, incorporan valores.

También es fácil comprobar que muchas veces aquellos que uno admira –escritores, músicos, pensadores o artistas– lejos de vivir parapetados de videojuegos, TV o computadoras, pasaron su infancia rodeados del estímulo de la naturaleza, en el campo o en un pueblo. Con esa convicción, que en algunos más radicales se transforma en bandera, a la hora de consumir juguetes muchos se ven enfrentados entre las propias aspiraciones y la oferta que ofrece el mercado. Con la idea de sortear esta encrucijada, un grupo de diseñadores y artistas convocados por el diseñador Pedro Reissig a través del Programa de Diseño del Malba que coordina Arturo Grimaldi se abocaron a construir nuevos juguetes. La excusa fue la muestra *El Juguete como Objeto de Diseño* que, auspiciada por la etiqueta Mimo & Co., puede visitarse hasta el 14 de enero en la tienda del museo. ¿El resultado? Más allá de la exhibición de ingeniosos y encantadores juguetes, las reflexiones de estos profesionales que asumieron el compromiso de abordar un segmento poco explorado, estudiar el juego de los más chicos para descubrir qué los anima, alegra, divierte o conmueve y así dar cuenta de un diseño que hace a la calidad de vida de las personas, tanto mayor como de los más chicos.

Objeto de estudio

"El juguete es uno de los primeros artefactos con los cuales el ser humano se relaciona y utiliza para conocer y reconocer el mundo, desde su propio cuerpo y hacia el espacio que lo rodea. En este sentido el juguete no requiere ser un objeto diseñado como tal, ya que depende únicamente del valor lúdico que el niño le otorga, sea esto una frazadita, una media o un bol. El juguete reside en el uso que el niño le da, en la intencionalidad", adelanta Reissig, curador de la muestra. Así, para ocuparse de lo que nos compete, el lugar que ocupa el diseño en la creación de nuevos juguetes, Reissig hace un poco de historia: "Teniendo en cuenta que estamos hablando de una industria que tiene un enorme impacto en la educación y cultura de la infancia y que mueve grandes cifras e intereses, es notable cómo el 'diseño de juguetes' sea apenas una sub-especialización ad-hoc dentro del campo disciplinar de diseño industrial. Es recién en 1990 que se funda la primera especialización a nivel mundial en el Fashion Institute of Technology de Nueva York. Más allá de innovaciones tecnológicas que marquen saltos cualitativos en el diseño de juguetes (por ej: los inflables que permitieron lograr el pique en pelotas o la inyección de plásticos), los juguetes son reflejo de la identidad cultural dentro de la cual están inmersos. Desde los juegos de construcción norteamericanos a los juegos de ingenio europeos y los recientes muñecos animé de Japón, los juguetes son expresiones y transmisores de nuestros sueños más intensos, sean de destrucción o construcción, de competencia o cooperación, de inteligencias analíticas o emocionales", señala. Así, la exhibición explora esta compleja temática mediante tres ejes. Una primera propuesta se ocupa de los "Juguetes Clásicos" como una necesidad de rescatar prácticas culturales en vías de extinción. "No se trata de hacer un relanzamiento de estas reliquias, más bien de comprender los aspectos esenciales del juego que los juguetes clásicos significan y sostienen", aclara Reissig. Otra propuesta fuerte es la de los "Creadores Invitados". Esto es, diseñadores y artistas que a través de sus piezas ofrecen reflexiones agudas sobre nociones del juego y el consiguiente juguete que mira hacia lugares poco conocidos, y poco reconocidos desde la óptica del "diseño de objetos lúdicos", como actividad profesional. Y por último, tienen su espacio los "Design Toys". "Piezas que se dirigen a varias áreas del diseño, incluyendo juegos de construcción que ponen de manifiesto paradigmas de la arquitectura, arte y diseño (Mecano, Lego, Kinex, Olitoys). También juguetes representativos de corrientes intelectuales y pedagógicas (Froebel, Design Science, Waldorf), que promueven la comprensión y asociación entre aspectos racionales y sensibles del conocimiento", remata Reissig.

Con nombre propio

En muchos casos, basta entrar a la tienda para reconocer de forma inmediata la obra de actores reconocidos de la escena local. Imposible no acreditarle a la plástica Fabiana Barreda las casitas flúo, cuando supo hacerlas también dentro de su proyecto Habitat, Hogar y Utopía, de azúcar y de arena. Esta vez su "arquitectura para niños" se basa en dos kits y la intención es la de crear un universo espacial donde el niño pueda construir sus propias fantasías. "Crear un metáfora arquitectónica de cómo la infancia a través del juego nos construye como sujetos en una sociedad", señala.

También son fácilmente identificables los "rodadores" del diseñador industrial Alejandro Sarmiento. Era de esperar que él, con su dúctil manejo del reuso, propusiera esas deliciosas piezas hechas de caño de plástico, ruedas de madera y goma y alambre. "En la niñez uno tiene juguetes y hace juguetes, juega más con lo que crea que con las creaciones diseñadas como juguetes. En el diseño de hoy ocurre algo similar, existe una mayor aceptación de diseñar a partir de las cosas que nos rodean y muchas veces hacemos como los niños, reordenamos elementos domésticos para darle una nueva configuración y obtener un nuevo producto industrial. Así, proponemos diseñar juguetes donde el niño tiene participación en el armado y personalización del mismo, utilizando elementos que carezcan de simbología, la condición elemental de transferir sin prejuicio elementos de otros ámbitos donde no se valora lo que significa ese objeto en sí, sino lo que empieza a ser y puede ser cambiado su función para convertirlo en un nuevo objeto", reflexiona Sarmiento.

Encantadores también los "osos" de la diseñadora de indumentaria Valeria Pesqueira, que realizó una asociación entre el oso de peluche y la almohada, objeto fetiche de los chicos en edad temprana. También dio el presente la etiqueta Cubo con sus relecturas de nuevos y clásicos juguetes de madera, como un auto de carrera y un trompo (el primero de ellos construido en madera, goma y metal, se acciona mediante un sistema de hilo retráctil y su rodaja de goma permite interrumpir suavemente sus giros y el segundo lleva un trompito como su conductor y evoca a los autos deportivos ingleses de la década del '60).

Los muñecos del Grupo Doma y la línea de muñecos Sambo de la maestra jardinera Bárbara Barker, la escenógrafa Lucila Blanco y un diseñador gráfico y también artista de Doma Julián Manzelli. Y hasta un juguete hecho por un artista, Fabián Bercic, que trabajó observando las acciones y deseos de un niño específico gracias al subsidio de la Beca del Fondo Nacional de las Artes, y finalmente ideó un juguete a su medida.

Por otra parte, la dupla conformada por los arquitectos Carolina Galeano y Francisco Poggi presentaron un soporte. "Una infraestructura para crear que desafía al niño para que él mismo diseñe su propio juego. La imaginación se dispara y el niño crea. A partir de su propia libertad crea reglas, un sistema, un orden y reconoce el valor de los mismos, partiendo de su ausencia. Los conceptos de horizontalidad, verticalidad y oblicuidad, arriba y abajo, adelante y atrás, rotación y traslación, derecha e izquierda se ponen de manifiesto sin una prioridad aparente. Buscamos que el niño indague sobre estas posibilidades a partir del reconocimiento del espacio, buscando en el proceso el desarrollo de la motricidad fina y la estimulación visual, obteniendo configuraciones espaciales únicas e irrepetibles", resumen.

Por último, dan el presente las piezas del proyecto Geométrika de Alfredo Cattan y el propio Reissig, que vienen desarrollando un conjunto de productos lúdico-didácticos basados en los principios generales de la forma. Y los productos que Design Science Toys Ltd., empresa de Estados Unidos, dedica a promover las ideas y enseñanzas de la "ciencia del diseño", según Buckminster Fuller, a través de juguetes educativos basados en la intersección de arte, matemática y ciencia. ¿Algunos ejemplos? El Strange Attractors, un juego magnético de construcción sofisticado capaz de crear modelos científicos complejos, a pesar de ser tan simple que permite el juego libre del niño y el Tensegritoy, un juguete de construcción que demuestra principios estructurales de avanzada en ingeniería, física y geometría. Una pieza bien Reissig, autor de la tecnomorfología.

El entusiasmo de los protagonistas, los chicos, durante la inauguración de la muestra, trabajando con pasión en dos talleres –"Juguetes blandos", coordinado por Pesqueira, donde abrevaron de gomaespuma, telas, cintas, sogas, elásticos, botones y avíos para crear todo tipo de muñecos, bichos o animales y "Juguetes ingeniosos", coordinado por Sarmiento, que mediante una serie de materiales de bajo costo provenientes de diversas industrias (ferretería, plomería, electricidad, corralón) también los incentivó a diseñar sus propios juegos, dieron cuenta de la avidez por nuevas propuestas ■

Hasta el 14 de enero en el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, Figueroa Alcorta 3415, www.malba.org.ar





Casa de Amancio: vandalismo y fuego

POR MATÍAS GIGLI

Es la casa moderna más famosa del país. La proyectó Amancio Williams, un arquitecto que construyó verdaderamente poco pero que proyectó mucho. Siempre cerca de proyectos utópicos y poco factibles, Williams cuenta en su haber con el proyecto de una gran cruz en el Río de la Plata y un mítico pabellón de exposiciones, que luego de finalizar la muestra en el predio de la Rural fue demolido. Tuvieron que pasar décadas hasta que nuevamente se levantara, a modo de monumento, como dos "paragüitas" en la rivera de Vicente López.

La casa que construyó para su padre en Mar del Plata, el músico Alberto Williams, sortea un arroyo con un arco de hormigón, simple y contundente. A pesar de ser un ejemplo de arquitectura moderna argentina como pocos, y de constituir un lugar de visita forzada para quienes quieren conocer nuestra arquitectura, hoy está en las peores condiciones imaginables: primero se la abandonó, después se la saqueó, ahora quedan los restos del incendio intencional del año pasado.



Para evaluar la situación estructural, como primer paso para elaborar un plan de restauración luego del siniestro, la Comisión Nacional de Museos, Monumentos y Lugares Históricos, presidida por el arquitecto Alberto de Paula, encargó un trabajo al ingeniero Juan María Cardoni. Hoy, tres meses después del escrito en donde se enumeran las tareas indispensables que se requieren para comenzar un proyecto de restauro de la casa, no hubo ningún avance. Absoluto silencio. ¿Qué están esperando los funcionarios, que verdaderamente no haya otra cosa que hacer y deba ser demolida? ¿O que se siga usando como lugar de encuentro de vándalos y soporte para inscripciones en aerosol?

Cardoni en su informe detalla: "De la visita del 5 de septiembre se destacan los graves deterioros en toda la casa, mobiliarios, instalaciones, paneles vidriados, paneles de madera, paredes pintadas, graffitis, estructuras de hormigón martelinadas ahora pintadas y con inscripciones y dibujos difíciles de borrar, carpinterías de aberturas rotas o inutilizadas, puertas inexistentes o rotas, amoblamientos de baños y cocinas sustraídos, cañerías de todos las instalaciones y calefactores robados, y el piano de cola muy deteriorado, cuasi irrecuperable".

Para comenzar, Cardoni dice que "se debe verificar y en su caso restaurar la seguridad estructural de toda la casa, como paso previo e indispensable para restaurar todo el contexto arquitectónico destruido. Asegurada la estabilidad de la casa mediante ensayos, estudios, análisis, recálculos y consolidaciones, se podrá encarar el proyecto de restauro arquitectónico, para lo cual será tomado en cuenta en primer lugar el proyecto elaborado por la Universidad de Mar del Plata, para ser luego evaluado por la Comisión Nacional de Museos, Monumentos y Lugares Históricos".

Pero el ingeniero Cardoni, asesor emérito de la comisión que encomendó el informe y profesor consulto de la UBA, fue más allá del estudio estructural solicitado. Es así que en el primer párrafo indica algo que cualquier persona con sentido común sugeriría: la urgente necesidad de vallado y la restitución de la vigilancia en la casa las 24 horas del día, tal cual reza el cartelito que todavía está colgado en el predio. Como es habitual en nuestro país, tanto las instituciones relacionadas con la preservación y documentación de la arquitectura moderna como el Do.Co.Mo.Mo. y los medios especializados, cubren el caso y están más atentos a la casa que los funcionarios.

CAL Y ARENA

Arte en el MNBA
Todos los jueves de enero, la Asociación para la Difusión del Arte brinda en el Museo Nacional de Bellas Artes el curso "Henri Cartier-Bresson: El fotógrafo que se convirtió en leyenda". La actividad es de 17 a 18.30 y está a cargo de la licenciada Andrea Chame. Son cuatro encuentros que recorren los factores clave de su creación: Un fotógrafo humanístico, Lo más parecido a una cámara fotográfica, Cofundador de Mágnum y Bresson y sus contemporáneos. Informes en Libertador 1473, 4803-4691 o en *apda@ciudad.com.ar.*

En cuotas
La Europea lanzó para este verano un "Plan 36 cuotas" que consta de un préstamo personal para la compra de cualquiera de sus productos o para contratar sus servicios. Los montos van de 1000 a 20.000 pesos y son a sola firma. Para informes, se puede visitar La Europea Design Center en Arenales 1415, 4814-2074, 4815-4337 o visitar *www.laeuropea.com.*

La logia reabre
El 30 de diciembre quedó oficialmente inaugurada la obra de puesta en valor de la logia masónica de Barracas. La sede de Los Hijos del Trabajo en San Antonio 814, uno de los edificios más fantásticos y fantasiosos de nuestra ciudad, fue restaurada en el programa Aquí Patrimonio por la secretaría cultural porteña y la Corporación Buenos Aires Sur. La logia fue fundada en 1882 y su edificio fue ritualmente consagrado en 1890, después de una extensa reforma a cargo de Francisco Cabot. A lo largo de los años fue recibiendo una profusa decoración simbólica de los artistas Francisco Prato y Claude Dive, y su notable fachada al estilo egipcio. La restauración fue una historia de amor, en la que la Corporación comenzó por la fachada, techos y otros elementos de mantenimiento, y terminó embalándose con nobleza en arreglar todo el notable edificio para que sea abierto al público. El proyecto fue de la Dirección General de Patrimonio y exigió trabajos en carpintería, estructuras, cerramientos, muchos ornamentos y metros y más metros de pinturas murales. La puesta en valor se completa finalmente en una segunda etapa de obra que involucra la restauración de postigones, puertas y ventanas de la totalidad del conjunto edilicio, interior y exterior de biblioteca y escalera metálica existente en patio.

Mobiliario urbano
La Sociedad Central de Arquitectos declaró ganadores del concurso nacional de diseño de mobiliario urbano porteño a dos equipos. Uno es el integrado por Diana Cabeza, Leandro Heine y Martín Wolfson, junto a sus colaboradores Gabriela Falgione, Ezequiel Kobrinsky, Elizabeth Menta, Alejandro Venturotti, Kevin Hampton, Luis Pereyra, Osvaldo Amello Ortiz, Marcela Romero, Pablo Cosgaya, Santiago Herrera, Jorge Hampton, Pablo Pizarro, Rita Molinos y Antonio Rodríguez Soto. el otro es el de Juan Manuel Maseda y Silvina De Gennaro con los colaboradores Javier Moreno Marcos, Jesús Rodríguez Loria y el Estudio Celis Bernardo.



El museo precolombino fundado por el Estado y un coleccionista.


Dos de las varias casas particulares en proceso de restauración.

La otra ciudad vieja

POR SERGIO KIERNAN

Una caminata por el área histórica de Montevideo permite ver signos de revitalización y varios trabajos de puesta en valor privados. Es que el barrio está ganando población y hasta sedes corporativas.

La ciudad vieja de Montevideo está dando buenas señales de renacimiento y lo hace de un modo que puede señalar el rumbo para algunas políticas útiles en esta banda del río. Lo que llama la atención no es tanto las iniciativas públicas en el casco histórico uruguayo sino que las empresas se están mudando e invirtiendo en el San Telmo montevideano.

Un simple paseo por la península donde nació Montevideo permite ver un paisaje familiar para los porteños. No queda el menor indicio de arquitectura colonial –excepto por el viejo Cabildo, frente a la Plaza Matriz, tan italianizado que hay que leer el cartel para reconocerlo– y apenas algún rastro del siglo XIX temprano, menos aún que en nuestro San Telmo. Lo que caracteriza esta ciudad vieja es un noble conjunto de predios de la segunda mitad del siglo XIX y de principios del XX de muy distintos usos, que conviven pacíficamente.

Lo que pocos notan de este barrio es que tiene sectores residenciales, como nuestro San Telmo, sectores públicos, como nuestra Plaza de Mayo, sectores portuarios, como eran nuestras 25 de Mayo y Reconquista antes de la dictadura, y hasta la vieja city bancaria. En pocas cuadras se ven departamentos y algunas residencias de fuste, como en la plaza Zavala, las viejas matrices de varios bancos, compañías navieras todavía en actividad y con fantasiosos edificios muy decorados, muchas casas de baja clase media o pobres en PH, el pequeño comercio de cualquier barrio.

El *mix*, entonces, es notable y la caminata permite ver una gran actividad de restauración, muchos andamios cubriendo fachadas, sobre todo de casas, y muchos carteles de venta. Prestando atención se puede ver la tendencia que falta en nuestro casco histórico: varios de los edificios se están vendiendo en bloque, como oficinas, y algunas empresas mudaron sus sedes a la ciudad vieja, restaurando edificios completos. La plaza Zavala, por ejemplo, es hogar del Discount Bank, que reparó tres edificios contiguos para su sede central.

Es una decisión sabia. La ciudad vieja montevideana está pegada al centro, como la porteña, pero no padece sus congestiones. Si bien tiene muchos adefesios que hacen llorar al pensar en lo que se habrá demolido para construirlos, su carácter sigue siendo histórico y coherente. También resulta evidente que hay en proceso un recambio de población, con nuevos vecinos restaurando sus casas.




Edificio en venta para oficinas y uno de vivienda en arreglo.

Lo raro es que el turismo parece rebotar sobre los dueños de los bares, que suelen ser los primeros en reaccionar a la moda de sus barrios. La ciudad vieja tiene un núcleo turístico en su famoso Mercado Viejo, ahora rodeado por unas cortaditas peatonales, pero el resto del área sigue mostrando sus viejos bares de siempre, atorrantes y simpáticos. Allí está El Perro que Fuma –serio candidato al título de Bar con el Mejor Nombre a nivel mundial– y esa maravilla llamada Las Misiones.

Este último barcito es digno de todas las declaraciones posibles de protección y monumento histórico por su fachada, simplemente única en el continente. Es que Las Misiones –en la esquina de Misiones y 25 de Mayo– está recubierta de faience de mayólica, probablemente inglesa, en verdes y crema, al estilo de los grandiosos pubs de Manchester. Ojalá tuviéramos un frente semejante aquí en Buenos Aires.

En resumen, Montevideo no tendrá una política de preservación particularmente activa o financiada –la infraestructura de la ciudad vieja aparece como bastante decrépita–, pero de alguna manera retomó la vitalidad del barrio por el lado privado. Hasta iniciativas mixtas, como el flamante museo precolombino fundado a medias por el Estado y un coleccionista argentino, está en la ciudad vieja como nuevo polo de atracción. Su sede es un viejo edificio público cuya fachada de piedra París luce amorosamente restaurada ■


La sede del Discount Bank en la vieja y muy francesa plaza Zavala.



Las Misiones, una fachada única en el continente.